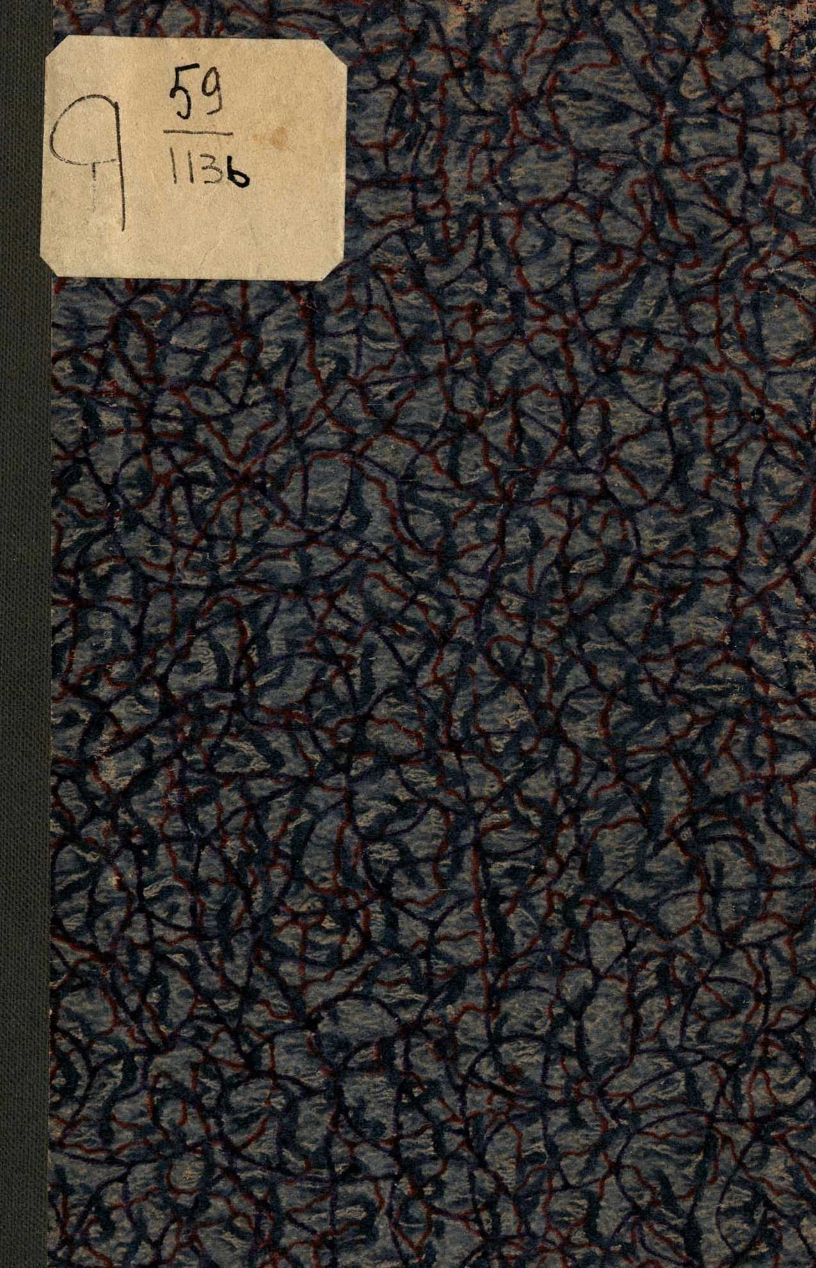
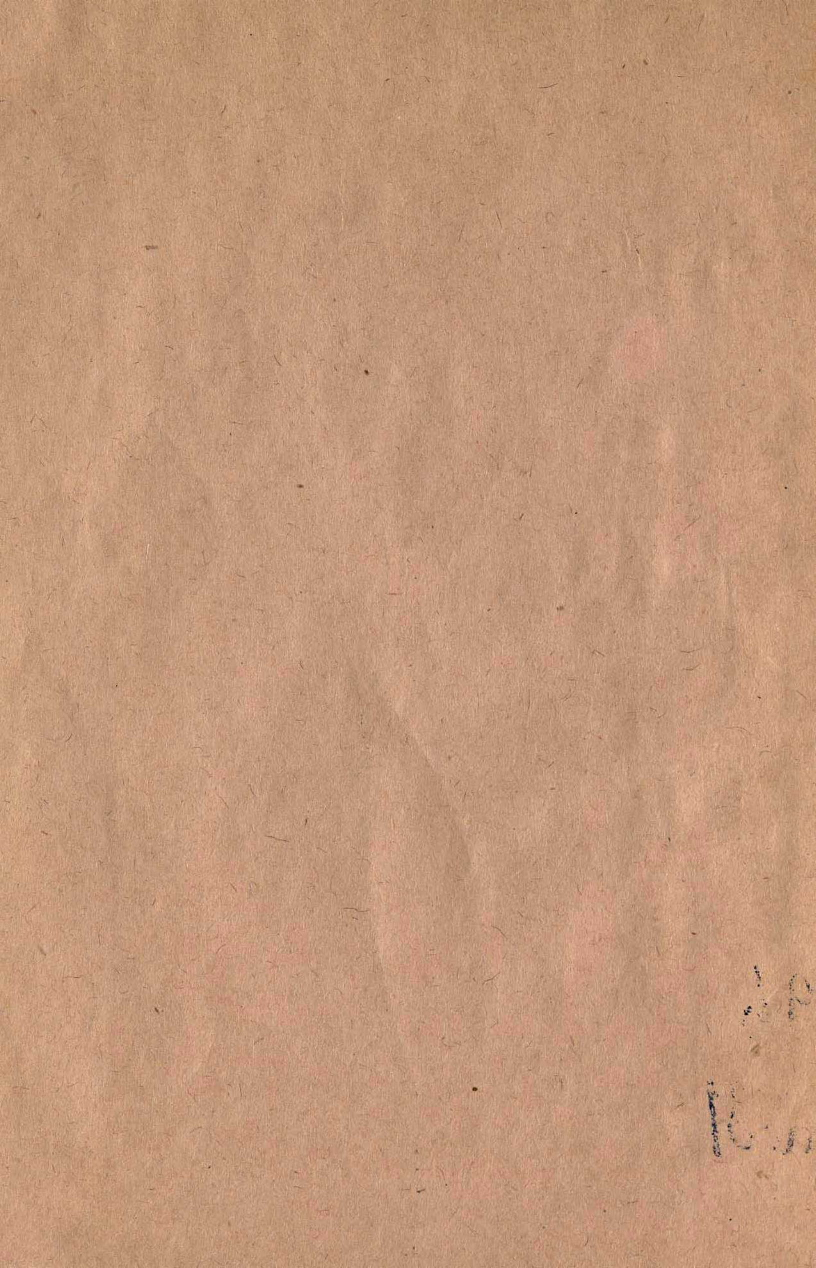




ШАШКИ И ШАХМАТЫ

ОБЩЕДОСТУПНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРИСПОСОБЛЕННОЕ ДЛЯ ЮНОШЕСТВА

М. Н. Васильевскимъ.

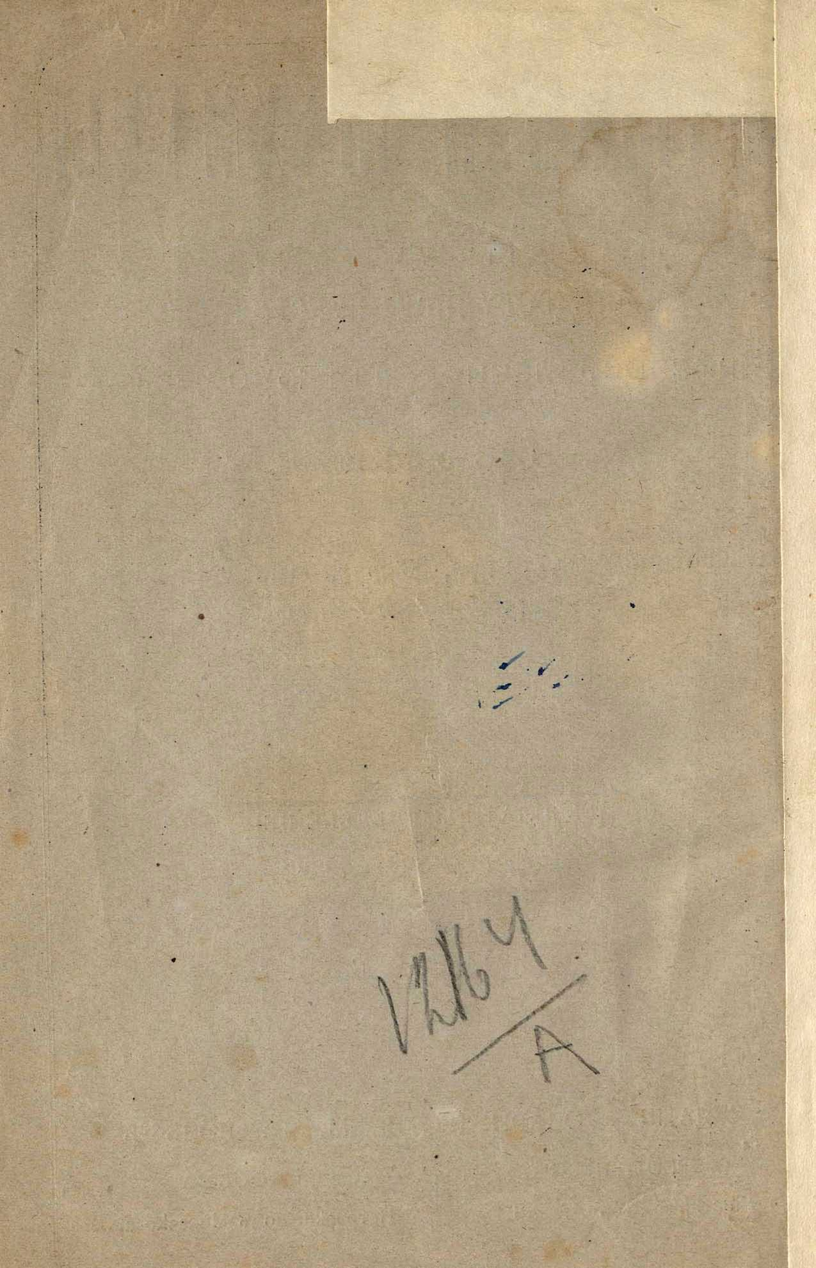
Съ готовою таблицею, 56 фигурами для игры и 12 рисунками задачъ.

БЕЗПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНІЕ
къ
„ЗАДУШЕВНОМУ СЛОВУ"
для
СТАРШАГО ВОЗРАСТА
НА 1892 ГОДЪ

…АНІЕ ТОВАРИЩЕСТВА М. О. ВОЛЬФЪ

…ПЕТЕРБУРГЪ — …иный дворъ, № 18

МОСКВА — Петровка, домъ Михалкова, № 5


V2164
A

ШАШКИ И ШАХМАТЫ

ОБЩЕДОСТУПНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРИСПОСОБЛЕННОЕ ДЛЯ ЮНОШЕСТВА

М. Н. Васильевскимъ.

Съ готовою таблицею, 56 фигурами для игры и 12 рисунками задачъ.

БЕЗПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНІЕ
къ
„ЗАДУШЕВНОМУ СЛОВУ“
для
СТАРШАГО ВОЗРАСТА
НА 1892 ГОДЪ

ИЗДАНІЕ ТОВАРИЩЕСТВА М. О. ВОЛЬФЪ

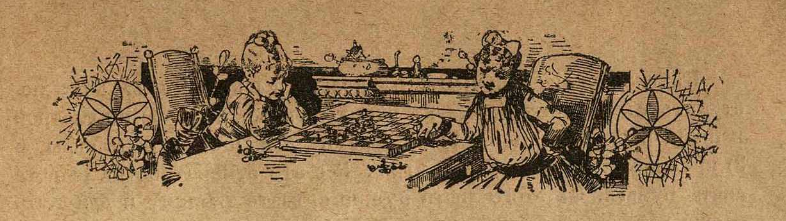
С.-ПЕТЕРБУРГЪ
Гостиный дворъ, № 18

МОСКВА
Петровка, домъ Михалкова, № 5





Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 15 октября 1892 г.



ПРЕДИСЛОВІЕ.

«Дѣлу время—потѣхѣ часъ». Справедливость этой поговорки не подлежитъ сомнѣнію. Если человѣкъ исполнилъ свою работу, то ему можно и отдохнуть и потѣшиться—потѣшиться, конечно, разумно и съ пользой.

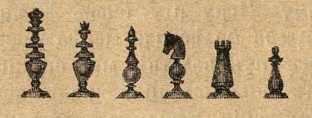
Когда уроки приготовлены, имѣющаяся подъ руками книга прочитана, или читать не хочется,—что тогда дѣлать? Въ лѣтнее время, въ хорошую погоду, можно поиграть, поупражняться на воздухѣ... Но что дѣлать въ дождливое время, а въ особенности осенью, когда дождь идетъ не переставая, что дѣлать, наконецъ, въ долгіе зимніе вечера? На помощь въ этомъ случаѣ, какъ спасеніе отъ скуки, являются различныя комнатныя игры. Между этими играми выдающееся мѣсто занимаетъ игра въ шахматы и въ шашки.

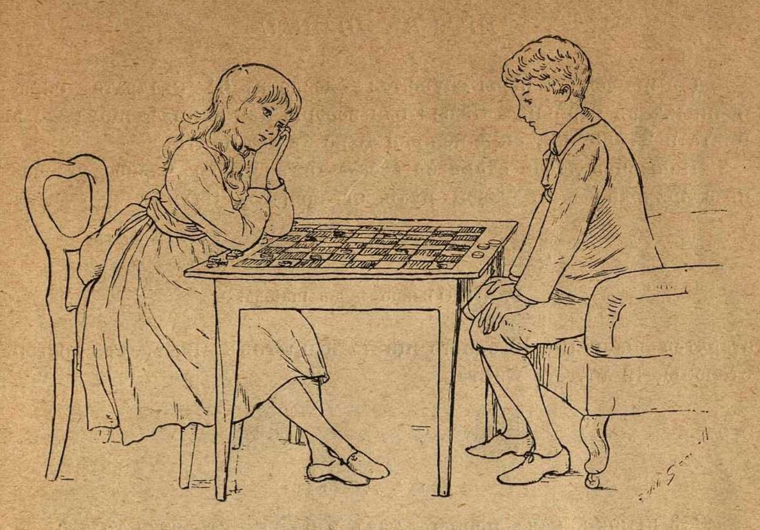
Игра въ шашки, какъ болѣе простая и незамысловатая, извѣстна почти каждому. Игру эту очень легко усвоить себѣ, и столь-же легко научиться болѣе или менѣе удачно играть въ нее. Поэтому, въ данномъ руководствѣ мы ограничились краткимъ изложеніемъ правилъ обыкновенной шашечной игры, а также нѣскольких видоизмѣненій игры въ шашки—для тѣхъ, кому, паче чаянія, игра въ шашки неизвѣстна.

Другое дѣло—игра въ шахматы. Эта игра—болѣе или менѣе серьезная и сложная, требующая отъ игрока сообразительности и вниманія. Правила шахматной игры изложены въ этомъ руководствѣ достаточно подробно и, въ теоріи, каждый, по изложеннымъ здѣсь правиламъ, легко можетъ изучить игру въ шахматы. Но такъ какъ теорія безъ практики мало полезна, то необходимо, усвоивъ себѣ по руководству теоретическія правила, стараться затѣмъ возможно чаще практиковаться въ игрѣ. Всего лучше, конечно, на первыхъ порахъ—играть въ шахматы подъ руководствомъ знающаго игрока.

Въ заключеніе, скажемъ нѣсколько словъ о томъ, какъ поступить съ приложенными къ этому руководству: 1) шахматной и шашечной таблицей, 2) фигурами для шахматной игры, и 3) кружками для шашечной игры. Все это отпечатано на одномъ листѣ бумаги. Съ этого листа нужно срѣзать таблицу и для того, чтобы сдѣлать ее болѣе прочною, наклеить ее, посредствомъ жидкаго клейстера или раствора гумми-арабика, или на папкѣ, или на дощечкѣ, или на толстой клеенкѣ, или-же, наконецъ, на доску небольшого столика, спеціально предназначеннаго для игры. Для шахматныхъ фигуръ и шашечныхъ кружковъ лучше всего заготовить потребное количество соотвѣтствующихъ имъ по объему кружковъ изъ папки, клеенки или дерева и, вырѣзавъ каждую отдѣльно изъ листа, расклеить на заготовленные кружочки. Какъ шахматная таблица, такъ и кружочки могутъ быть оставлены по цвѣту въ такомъ видѣ, въ какомъ они отпечатаны, т. е. чернаго и бѣлаго цвѣта, или-же, по желанію, бѣлые квадраты таблицы и бѣлые кружочки можно окрасить въ какой-нибудь другой цвѣтъ, напр., желтый или красный.

Заготовивъ все изложеннымъ выше образомъ, каждый изъ васъ, безъ малѣйшей затраты, будетъ имѣть вполнѣ годную для игры и довольно изящную шашечную и шахматную таблицу и необходимые къ ней шашечные кружки и шахматныя фигуры.





I. ИГРА ВЪ ШАШКИ.

Изобрѣтеніе этой игры принадлежитъ Востоку. Изображеніе шашекъ очень часто находятъ на древнѣйшихъ египетскихъ гробницахъ. Въ царствованіе пятой династіи фараоновъ игра въ шашки принадлежала къ любимѣйшимъ развлеченіямъ высшихъ классовъ. Въ Британскомъ музеѣ сохраняется древняя каррикатура, которая представляетъ льва, играющаго въ шашки съ козою; въ Луврѣ имѣются двѣ шашечныя игры временъ фараоновъ. По одному греческому миѳу, сообщаемому Платономъ, изобрѣтеніе шашекъ приписывается Гермесу. Этотъ богъ, именно, игралъ въ шашки съ луною (Селеной) и выигралъ партію. Другой греческій миѳъ указываетъ на Паламедеса, какъ на изобрѣтателя игры въ шашки. Геродотъ разсказываетъ, что лидійцы, во время одного многолѣтняго голода, находили утѣшеніе и облегченіе своимъ страданіямъ, занимаясь игрою въ шашки.

Во время всемірнаго господства римлянъ были распространены многіе роды и виды шашечной игры. Въ средней Европѣ игра въ шашки вошла во всеобщее употребленіе въ средніе вѣка, въ особенности во Франціи. Нѣкто *Петръ Маллетъ* даже издалъ тамъ, въ 1668 году, особое руководство для игры въ шашки.

Для шашечной игры служатъ: — доска въ 64 квадрата, окрашенныхъ въ черный и бѣлый или вообще въ какихъ-нибудь два цвѣта и 24 шашки, окрашенныя тоже въ два цвѣта.

Шашечная доска ставится всегда такъ, чтобы черное угловое поле приходилось съ лѣвой руки играющаго. Затѣмъ на доску




Рис. 1. Обыкновенная шашка.

ставятся шашки — 12 одного цвѣта и противъ нихъ, съ другой стороны, 12 другого цвѣта.




Рис. 2. Дамка.

Всѣ шашки, какъ черныя, такъ и бѣлыя, ставятся только на черныя поля (см. рис. 3).

Шашками можно ходить только *наискось* и только *впередъ* по чернымъ квадратамъ. Прямо, черезъ бѣлые квадраты, шашки не могутъ передвигаться.

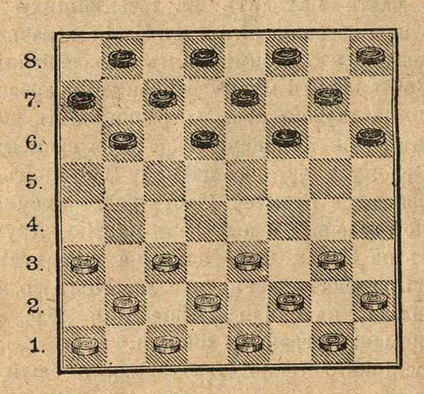


Рис. 3. Положеніе шашекъ передъ началомъ игры.

Въ обыкновенной игрѣ въ шашки, иначе называемой игрой въ *крѣпки*, нужно стараться отдать какъ можно меньше шашекъ своему противнику и ни въ какомъ случаѣ не пропускать ша-

шекъ противника на свою заднюю линію, такъ какъ, достигнувъ этой линіи, каждая простая рядовая шашка становится *дамкою* и уже можетъ двигаться по боковымъ линіямъ взадъ и впередъ, несмотря на число квадратовъ, то-есть дамка двигается не на одинъ только слѣдующій квадратъ, какъ это дѣлаютъ простыя шашки, а хоть по всей линіи, лишь-бы только линія эта была свободна.

Шашка, точно также и дамка, играющаго можетъ *бить*, т. е. убрать съ доски шашку противника, если послѣдняя стоитъ передъ его шашкой и имѣетъ за собой *свободный*, т. е. незанятый какой-либо шашкой, квадратъ. При этомъ простыя шашки бьютъ наискось, взадъ и впередъ, но не иначе, какъ черезъ одинъ квадратъ, а дамка можетъ бить черезъ всю линію. Если игрокъ, при представившемся ему случаѣ, пропуститъ взять шашку противника, то это называется *фукомъ;* въ этомъ случаѣ шашка, которою онъ-бы долженъ былъ бить шашку или дамку противника, отбирается отъ него. Вся игра состоитъ, именно, въ томъ, чтобы *отобрать отъ своего противника всѣ шашки или запереть ихъ такъ, чтобы имъ не было ходу*.

Понятно, поэтому, что при этой игрѣ все преимущество остается на сторонѣ того, кто успѣетъ скорѣе провести одну или двѣ изъ своихъ шашекъ въ дамки, т. е. усилитъ свою сторону настолько, что противнику поневолѣ придется пропустить ее.

Иногда при обыкновенной игрѣ въ шашки бываетъ *розыгрышъ*. Это случается обыкновенно тогда, если у одного изъ противниковъ одна или двѣ дамки, у другого двѣ или три. Въ этихъ случаяхъ игра обыкновенно кончается ничѣмъ, если только одинъ изъ игроковъ не зазѣвается и не подставитъ своихъ шашекъ противнику.

Кромѣ обыкновенной игры, или игры въ крѣпки, существуетъ еще нѣсколько видовъ шашечной игры. Изъ нихъ болѣе интересны: 1) поддавки, 2) волкъ и овцы, 3) волки и овцы и 4) башни или туры.

I. Поддавки.

При игрѣ въ *поддавки* все дѣло состоитъ въ томъ, чтобы успѣть подставить своему противнику всѣ свои шашки такимъ образомъ, чтобы ему приходилось брать ихъ. Для этого нужно стараться сдѣлать такъ, чтобы освободить весь задній рядъ своихъ

шашекъ, а главное поторопиться вывести свои шашки изъ угловъ; этимъ достигается то, что вы своевременно можете подставить и отдать своему противнику всѣ свои шашки. При этой игрѣ фуковъ не берутъ, но указываютъ противнику, что ему слѣдуетъ брать шашку.

Вообще, мы можемъ здѣсь замѣтить, что при ловкости играющаго очень легко поддать даже на одну всѣ свои шашки, играя только съ такимъ разсчетомъ, чтобы непремѣнно отдалять шашку своего противника отъ своихъ, именно для того, чтобы онъ не могъ поддать ее вамъ. Надо стараться поддать прежде всего крайнія шашки, затѣмъ уже и среднія. Тотъ, *кто успѣетъ поддать раньше всѣ свои шашки, считается выигравшимъ*, изъ чего и слѣдуетъ, что игра въ поддавки совершенно противоположна игрѣ въ крѣпки.

2. Волкъ и овцы.

Въ этой игрѣ, какъ и во всѣхъ играхъ, должно быть двое играющихъ. Одинъ беретъ себѣ четыре бѣлыя шашки—это *овцы*, другой одну черную—это *волкъ*. Овцы ставятся на черныя поля по одному изъ сторонъ доски, на поля 1, 2, 3 и 4; волкъ можетъ быть поставленъ на одно изъ 4 черныхъ полей на другомъ краю доски, напр. на полѣ 30. Овцы могутъ ходить только впередъ, вкось по чернымъ полямъ, подвигаясь только на одно поле, напр. съ поля 1 на поле 5, съ 5 на 9 или 10 и т. д. Волкъ же можетъ двигаться и впередъ и назадъ, но тоже только на одно поле. Волкъ долженъ стараться пройти сквозь цѣпь овецъ. Овцы же должны препятствовать ему въ этомъ и стараться запереть его. Если имъ это удастся, то волкъ проигралъ; если же, напротивъ того, волкъ прорвется сквозь цѣпь овецъ, то овцы проиграли. Задача волка состоитъ въ томъ, чтобы находиться по возможности ближе отъ овецъ, тогда какъ овцы должны стараться подвигаться впередъ, сохраняя прямую линію, чтобы волкъ не могъ найти между ними прохода.

3. Волки и овцы.

Эта игра сходна съ предыдущей; разница состоитъ главнымъ образомъ въ томъ, что въ этой игрѣ 12 овецъ и 2 волка. Овцы становятся на поляхъ 1—12, а волки на 30 и 31. Овцы и волки,

какъ и въ предыдущей игрѣ, могутъ двигаться только на одно поле. Овцы только впередъ, а волки и впередъ, и назадъ. Другое различіе заключается въ томъ, что волки могутъ бить овецъ. Если рядомъ съ волкомъ стоитъ овца, а за нею находится свободное поле, то волкъ становится на это свободное поле, а овца убирается съ доски. Напр., волкъ стоитъ на полѣ 22, овца на 19, а 15 поле свободное, то волкъ становится на № 15, а овца съ № 19 убирается, т. е. волкъ бьетъ или беретъ шашку. Если за 15 № на №№ 11 или 12 находилась-бы овца, а слѣдующее за нею поле 6 или 8 были-бы не заняты, то волкъ можетъ бить и вторую овцу. Если вообще нѣсколько шашекъ-овецъ стоятъ такъ, что между ними находится по свободному полю, то волкъ можетъ взять ихъ всѣхъ. Овцы не могутъ брать волковъ. Если волкъ прорвется сквозь цѣпь овецъ, дойдетъ до противоположнаго ряда доски и станетъ на одно изъ полей 1—4, то дѣлается *дамкой.* Точно также, если овца дойдетъ до одного изъ полей 29—32, то она тоже дѣлается *дамкой.* Дамки имѣютъ право ходить въ какомъ угодно направленіи (только все внизъ) и перескакивать черезъ нѣсколько полей, лежащихъ на одной косой линіи.

Если овецъ останется слишкомъ мало, чтобы замкнуть волковъ, то они проиграли.

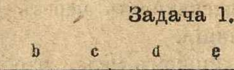
4. Башни или туры.

Въ этой игрѣ, какъ и въ обыкновенной игрѣ въ шашки, у играющихъ по 12 шашекъ, которыя разставляются такимъ же образомъ, какъ и въ обыкновенной игрѣ. Она болѣе походитъ на игру въ крѣпки; главное отличіе заключается въ томъ, что битыя шашки не убираются съ доски, а вмѣстѣ съ бьющей шашкой переставляются на свободное поле. Чрезъ это шашки соединяются въ столбцы, въ башни, отъ чего игра получила свое названіе.

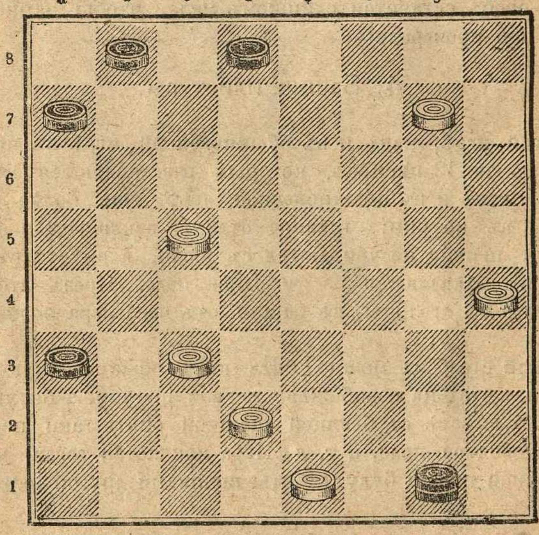
Каждый столбецъ можно бить какъ обыкновенную шашку, причемъ изъ столбца освобождаютъ свои шашки, а битую шашку противника вмѣстѣ съ бьющей шашкой опять таки переставляютъ на свободное поле, и т. д. Игра кончается тогда, когда всѣ шашки одной партіи будутъ биты шашками другой партіи.



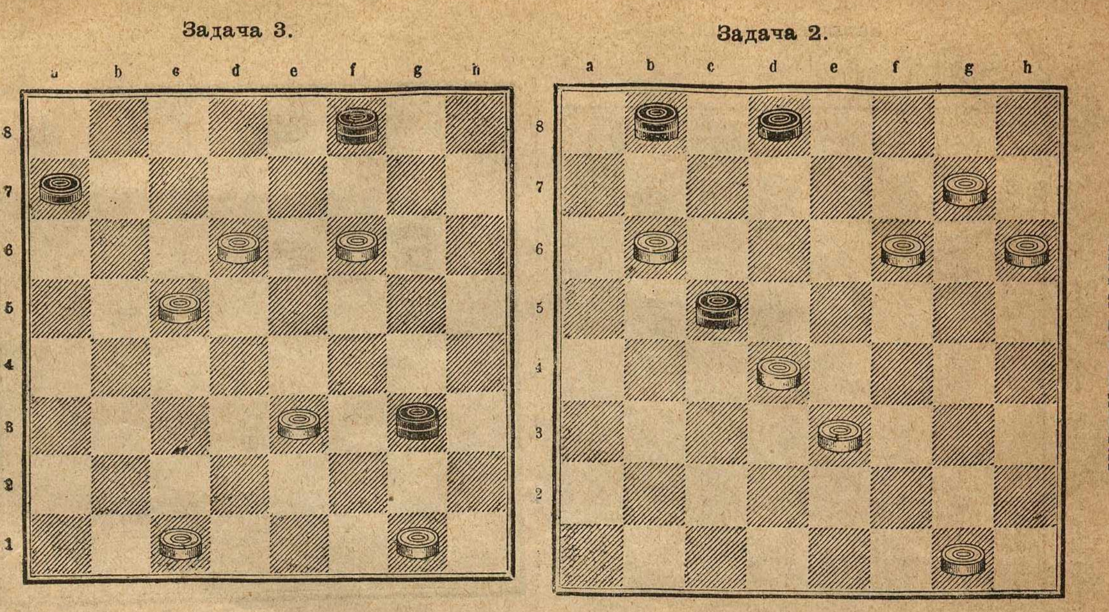
ШАШЕЧНЫЯ ЗАДАЧИ



Задача 1.



Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.

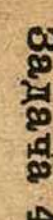


Задача 3.

Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.

Задача 2.

Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.



Задача 4.

Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.

Задача 5.

Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.



Задача 6.

Бѣлыя начинаютъ и выигрываютъ.

РѢШЕНІЕ ЗАДАЧЪ.

Зад. 1. 1. g7—h8D; 1. Dg1—b6; 2. e1—f2; 2. Db6—g1; 3. c3—b4. 3. a3—c5; 4. d2—e3; 4. Dg1—d4; 5.Dh8—c3 выигрываютъ.

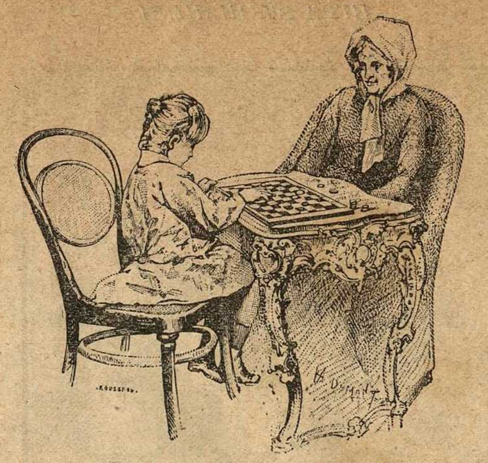
Зад. 2. 1. g1—h2; 1. Dc5—a7; 2. f6—e7; 2. d8—h8; 3. e3—f4; 3. Da7—g5; 4. h6—f4; 4. Db8—g3; 5. h2—f4; 5. h8—g7; 6. f4—g5; 6. g7—h6; 7. g5—f6 выигрываютъ. (Вар.): 3......; 3. Db8—g3; 4. h2—f4 и т. д.

Зад. 3. 1. f6—e7; Dg3—c7 (b8); 2. c5—d6; Dc7 (b8)—d2; 3. c1—e3; Df8—f2; 4. g1—e3; a7—b6; 5. e3—d4 выигрываютъ.

Зад. 4. 1. c3—b4; 1. Дe5—a1 (беретъ b2); 2. b4—c5; 2. b6—f2 (беретъ c5 и e3); 3. Дe1—h8, беретъ f2, g5, g7 и выигрываетъ.

Зад. 5. e3—f4; 1 Db6—g1; 2. f4—e5; 2. d6—f4; 3. g5—e3; 3. Dg1—g7; 4. h6--f8D; 4. d8 -c7; 5 Df8—c5; 5. h8—g7; 6.Dc5—d4; 6. g7—h6; 7. Dd4—e5; 7. c7—b6; 8. De5- d4; 8. b6—a5; 9. Dd4—c3; 9. h6—g5; 10. Dc3—d2, 10. g5—h4; 11. Dd2—e1 выигрываютъ.

Зад. 6 1. De7—g5: 1. Da7—g1; 2. Dg5—f4; 2. e5—g3; 3. Da5—c3; 3. b2—d4; 4. d2—e3; 4. d4—f2; 5. h6—g7 выигрываютъ.



II. ИГРА ВЪ ШАХМАТЫ.

Шахматная игра основана на строго-математическомъ разсчетѣ и соображеніи и, поэтому, почти не подвержена случайностямъ, только ошибки противника даютъ перевѣсъ играющему.

По существу своему шахматы—игра, по формѣ—искусство, по изображенію—наука; въ такомъ именно направленіи шахматы постепенно и незамѣтно развивались и облагораживались въ теченіе вѣковъ и даже тысячелѣтій,—такъ какъ слѣды шахматовъ встрѣчаются уже въ самой глубокой древности. Существуетъ интересное сказаніе о мнимомъ изобрѣтателѣ шахматной игры, индійскомъ браминѣ Насирѣ или Сиссѣ. Сказаніе это гласитъ слѣдующее:

Въ Индіи жилъ молодой индѣйскій царь *Бегубъ*, страшный деспотъ, тиранившій своихъ подданныхъ. Тѣ, которые отваживались давать ему совѣты, предупреждая объ угрожавшемъ его государству разореніи, были заточаемы имъ въ темницы и казнены, такъ что никто уже болѣе не рѣшался подходить къ этому жестокому властелину, и подданные терпѣливо сносили давящій ихъ гнетъ, пока наконецъ въ разныхъ мѣстахъ государства не стали вспыхивать возстанія, подымаемыя не въ мѣру притѣсненнымъ народомъ. Тогда браминъ *Насиръ*, опечаленный ужасами междуусобной войны, рѣшился образумить свирѣпаго властелина. Онъ придумалъ *шахматы*, игру, гдѣ самъ *король* или *шахъ* играетъ безсильную роль, а слуги и подданные его употребляютъ всѣ уси-

лія, чтобы защитить его отъ нападенія враговъ; игру, въ которой самый низкій и слабый мужикъ или *пѣшка* имѣетъ большое значеніе для защиты, если только съ нимъ обращаются какъ слѣдуетъ, и потеря котораго нерѣдко влечетъ за собою проигрышъ. Когда до Бегуба дошла вѣсть объ этой игрѣ, онъ пожелалъ ознакомиться съ ней. Сынъ Насира долженъ былъ объяснить ему ее. Этотъ послѣдній, объясняя молодому тирану всѣ ходы, такъ тонко и искусно изложилъ передъ нимъ правила управленія, что тотъ убѣдился въ необходимости измѣнить свой образъ правленія и вскорѣ съумѣлъ пріобрѣсти любовь своего народа. Въ знакъ своей признательности, Бегубъ предложилъ Насиру потребовать въ награду всего, чего онъ пожелаетъ, хотя-бы то была половина царства. Покорно поклонившись своему властелину, Насиръ сказалъ: «Какъ видишь, о мой повелитель, на доскѣ моей игры только 64 поля; если ты хочешь непремѣнно осыпать меня своими милостями, то прикажи своимъ рабамъ принести изъ твоихъ житницъ хлѣбныхъ зеренъ и пусть они положатъ на первое поле одно зерно, на второе два, на третье 4, на четвертое 8 и т. д., удваивая каждый разъ число зеренъ». Разсерженный этой, повидимому, ребяческой просьбой, царь назвалъ его дуракомъ, уговаривая выпросить себѣ что-нибудь болѣе драгоцѣнное; но Насиръ стоялъ упрямо на своемъ и царь нехотя отдалъ приказаніе исполнить его желаніе.

Но вскорѣ пришелъ къ нему главный смотритель его сокровищъ и объявилъ, что это совершенно особый разсчетъ, что онъ только-что окончилъ его наполовину, но и то нашелъ число такимъ большимъ, что во всемъ государствѣ не нашлось-бы и половиннаго числа зеренъ, чтобы удовлетворить требованію Насира.— По разсчету оказывается, что весь земной шаръ не могъ-бы доставить такого количества зеренъ, потому что вся сумма равняется 18,446744,073709,551615 (18 трилліонамъ 446744 билліонамъ 73709 милліонамъ 551 тысячѣ и 615) зернамъ. Еслибы каждый изъ 16384 городовъ имѣлъ до 1024 житницъ, въ каждой житницѣ 174762 мѣры пшеницы, а въ каждой мѣрѣ по 32,768 зеренъ, то и тогда это составляло-бы только одну двухсотую часть всего количества, а все количество потребнаго зерна не въ состояніи доставить даже всѣ житницы всего свѣта *).

*) Чтобы яснѣе представить себѣ всю громадность этого количества зерна, примите во вниманіе, что для доставки его потребовалось-бы 625,000 милліоновъ, т. е. 625 милліардовъ самыхъ большихъ возовъ, въ 4 лошади каждый возъ!

Точныхъ свѣдѣній о томъ, когда и кѣмъ изобрѣтена игра въ шахматы, не имѣется. Кромѣ упомянутаго въ разсказанной нами исторіи индѣйскаго брамина Насира, честь изобрѣтенія этой игры приписывается разнымъ лицамъ и народамъ; такъ, напр., нѣкоторые приписываютъ ее египтянамъ; другіе—*Діомеду*, въ царствованіе Александра Македонскаго, третьи—готѳамъ, четвертые—древнимъ римлянамъ. Нѣкоторые говорятъ, что она изобрѣтена Палимедомъ, который придумалъ ее во время осады Трои, чтобы занять ею греческихъ вождей, скучавшихъ продолжительностью осады; другіе опять говорятъ, что она придумана еще въ царствованіе одного изъ вавилонскихъ царей, нѣкіимъ Сэрзэсомъ. Китайцы говорятъ, что она была имъ извѣстна еще за 200 лѣтъ до Р. Х. и т. д.

Одно только достовѣрно, что эта игра чисто восточнаго происхожденія и перешла въ IV или V столѣтіи изъ Индіи въ Персію и отсюда, черезъ арабовъ, распространилась по всему востоку, откуда она была занесена въ Европу во времена крестовыхъ походовъ.

Шахматная доска.

Матеріаломъ для шахматной игры служатъ шахматная доска и шахматныя фигуры.

Шахматная доска состоитъ изъ 64 равныхъ квадратовъ, наз. полями, которые, для отличія другъ отъ друга, окрашиваются попеременно двумя различными красками, обыкновенно, бѣлой и черной,—и ставится между игроками такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось по правую сторону играющаго.

Каждое поле шахматной доски имѣетъ свое обозначеніе, что даетъ возможность провѣрить сыгранную партію.

Обозначаютъ поля слѣдующимъ образомъ: вертикальныя линіи обозначаются буквами a, b, c, d, e, f, g и h, такъ что всѣ поля 1-й крайней линіи имѣютъ букву a, всѣ поля 2-й линіи—букву b и т. д. до h. Горизонтальныя линіи обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8; такимъ образомъ, каждое поле имѣетъ вполнѣ опредѣленное обозначеніе, какъ это видно на слѣдующей таблицѣ:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Обозначенiе полей шахматной доски.

Чтобы указать какое нибудь поле, должно назвать букву обозначающую тотъ вертикальный рядъ, на которомъ находится это поле, и въ то же время цифру, обозначающую горизонтальный рядъ, въ которомъ она находится, напр., положимъ, что какая нибудь фигура стоитъ въ 4-мъ ряду слѣва, т. е. въ ряду d, и въ 4-мъ сверху; въ такомъ случаѣ мы скажемъ, что фигура стоитъ на полѣ d5. Еслимы переставимъ ее на другое поле, напр. на поле, находящееся въ 5-мъ вертикальномъ и 6 мъ горизонтальномъ, то мы, значитъ, поставимъ ее на поле e6 и т. д.

Шахматныя фигуры.

Каждый изъ играющихъ имѣетъ по 16 фигуръ, которыя разставляются на доскѣ какъ показываетъ помѣщенный ниже рисунокъ.

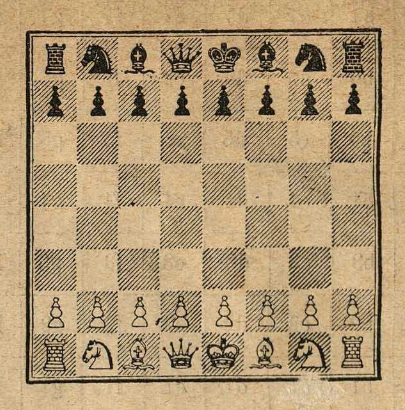
Изъ этого рисунка видно, что фигуры обоихъ противниковъ разстанавливаются совершенно одинаково.

Каждый играющiй имѣетъ 8 пѣшекъ и 8 офицеровъ.

Офицерами называются Король, Ферзь, оба Слона, оба Коня и обѣ Ладьи.

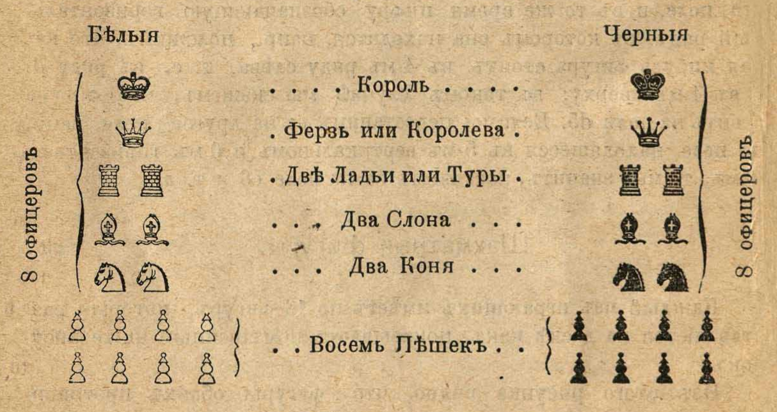
Пѣшки получаютъ названiе отъ тѣхъ офицеровъ, передъ ко-

торыми онѣ занимаютъ мѣсто, равно и офицеры получаютъ название Королевскихъ или Ферзевыхъ, смотря по тому, на сторонѣ которыхъ они находятся.



Разстановка фигуръ на шахматной доскѣ.

При разстановкѣ фигуръ не слѣдуетъ забывать, что бѣлый Ферзь ставится на бѣлое поле, а черный Ферзь на черное.



Шахматныя фигуры.

Хотя партія каждаго играющаго состоитъ изъ 8 Пѣшекъ и 8 офицеровъ: Короля, Ферзя, двухъ Слоновъ, двухъ Коней и двухъ

Ладей, но въ сущности *различныхъ* фигуръ въ партіи только шесть: Король, Ферзь, Ладья, Слонъ, Конь и Пѣшка.

Эти фигуры изображаются еще иначе. Такъ напр., на таблицѣ, приложенной къ настоящей книжкѣ, онѣ нарисованы такъ:



Для краткости обозначаютъ названія фигуръ такъ: *Короля* — *кр.*, Королеву или *Фер*[illegible]*ф*, *Ладью — л*, Пѣшку—*п*, Слона—*с*, Коня—*к*.

Фигуры, какъ это видно на рисункѣ, разставляются всегда въ слѣдующемъ порядкѣ: черныя и бѣлыя стоятъ другъ противъ друга и занимаютъ ряды 1 и 2, 7 и 8; 2 и 7 ряды занимаютъ пѣшки; 2-ой рядъ, положимъ, черныя, 7-ой—бѣлыя; на 1-мъ разставляются остальныя черныя, на 8-мъ остальныя бѣлыя фигуры. На крайнихъ поляхъ 1 и 8 ряда, стало быть, *a1* и *h1*, *a8* и *h8* стоятъ Ладьи, рядомъ съ ними Кони, за Конями—Слоны; на среднихъ двухъ поляхъ стоятъ Король и Ферзь, черный Король на бѣломъ полѣ, а бѣлый на черномъ.

Въ шахматной игрѣ, какъ видите, фигуры разставляются на бѣлыя и на черныя поля и ходятъ онѣ тоже по бѣлымъ и по чернымъ полямъ. Каждая фигура имѣетъ свои особые ходы. Всѣ фигуры могутъ бить фигуры противника, причемъ онѣ берутъ какъ и ходятъ (исключая пѣшекъ, которыя, какъ увидите ниже, берутъ иначе) и, взявъ фигуру, не перескакиваютъ черезъ нее, какъ въ шашкахъ, а становятся на мѣсто взятой фигуры.



Правила шахматной игры слѣдующія:

I. Шахматная доска.

Шахматная доска ставится, какъ уже было сказано, такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось съ правой стороны играющаго; если въ серединѣ партіи играющій замѣтитъ неправильное положеніе доски, то можетъ требовать начать игру снова.

2. Шахматныя фигуры.

Если замѣчено будетъ во время игры, что фигуры разставлены неправильно, то игра считается ничьею и должна быть переиграна; равнымъ образомъ, если-бы незамѣтно для игроковъ свалилась съ доски какая-нибудь фигура и послѣ этого сдѣлано было нѣсколько ходовъ, то также слѣдуетъ переиграть эти ходы снова, поставивъ предварительно фигуры на прежнія мѣста.

3. Выходъ.

Право выхода принадлежитъ бѣлымъ фигурамъ и рѣшается жребіемъ. При нѣсколькихъ партіяхъ, игранныхъ двумя игроками подрядъ, выходъ, и стало быть и цвѣтъ фигуръ, при каждой игрѣ перемѣняется.

4. Неправильные выходы.

При неправильности выхода или же самаго хода—игра послѣ четырехъ ходовъ не переигрывается.

5. Два хода въ одно время.

Если играющій ошибочно сдѣлаетъ ходъ какою нибудь фигурою, не имѣя на то права (напр., при чужомъ ходѣ), то онъ обязанъ взять ее назадъ и на слѣдующемъ ходу идти непремѣнно ею, а не другою фигурою.

6. Неприкосновенность фигуръ.

Играющій не имѣетъ права касаться фигуръ безъ надобности, поправлять ихъ на поляхъ доски и т. п. Дотронувшись до фигуры, хотя-бы случайно, играющій обязанъ ею сдѣлать ходъ. Точно также при неосторожномъ прикосновеніи къ фигурѣ противника, играющій обязанъ взять ее, если это возможно по правиламъ игры, въ противномъ же случаѣ, онъ долженъ въ наказаніе сдѣлать ходъ своимъ Королемъ. Если играющій касался нѣсколькихъ фигуръ, желая сдѣлать ходъ, то противникъ имѣетъ право назначить фигуру, которою играющій обязанъ идти. Если играющій, имѣя возможность взять нѣсколько фигуръ противника и затрудняясь, которую изъ нихъ взять, дотрогивается до всѣхъ, то противникъ имѣетъ право заставить играющаго взять назначенную имъ фигуру.

7. Неправильные ходы.

Если играющій сдѣлаетъ ошибочный ходъ, т. е. поставитъ свою фигуру на то поле, на которое она не можетъ идти по правиламъ игры, или неправильно возьметъ фигуру противника, то обязанъ оставить взятую фигуру у себя, или же сдѣлать ходъ, назначенный противникомъ.

Если ошибка одного изъ играющихъ была замѣчена въ то время, когда было сдѣлано съ обѣихъ сторонъ не болѣе четырехъ ходовъ, то партія переигрывается съ ошибочнаго хода, даже при объявленіи Королю шаха; при большомъ количествѣ сдѣланныхъ послѣ ошибки ходовъ партія продолжается безъ измѣненія.

8. Объявленіе шаха.

Играющій, сдѣлавъ шахъ Королю, обязанъ сказать «шахъ». Объявленіе шаха при несуществованіи его не имѣетъ никакого значенія. Если же данный, и при этомъ объявленный, шахъ противникъ оставляетъ безъ вниманія, то онъ лишается права взять фигуру, которая дѣлаетъ шахъ, и обязанъ сдѣлать ходъ Королемъ, разумѣется, когда это возможно по правиламъ игры.

Если во время игры Король находился нѣсколько ходовъ подъ шахомъ, то всѣ эти ходы слѣдуетъ переиграть или считать партію недѣйствительною.

Наказанія за ошибки могутъ быть назначаемы по условію самими играющими. Обыкновенно, наказаніями для провинившагося служатъ: лишеніе хода, назначенный ходъ и т. п. (лишаютъ даже права рокировки).

Ходы фигуръ.

Пѣшка ходитъ только впередъ, по прямой линіи и передвигаясь на одно поле. Впрочемъ, если Пѣшка еще не двигалась, то она можетъ передвинуться на два поля, напр. черная Пѣшка *g2* передвигается на *g3;* но если игроку это выгодно, то онъ можетъ поставить ее на *g4*. Но послѣ перваго хода она уже лишается этого права, хотя-бы она имъ и не воспользовалась при первомъ ходѣ. Беретъ-же Пѣшка наискось, т. е. положимъ, что черная Пѣшка стоитъ на *g2*, еще не ходила съ мѣста, а на *h4* или *f4* стоитъ бѣлая Пѣшка, то черная Пѣшка съ *g2* не можетъ стать на *g4* безъ разрѣшенія противника, такъ какъ полагается, что бѣлая Пѣшка можетъ брать ее на ходу.

Тура или *Ладья* ходитъ по прямой линіи, впередъ и назадъ, вправо и влѣво, но только не вкось, словомъ, параллельно краямъ доски. Перескакивать черезъ свои или чужія фигуры никакая фигура, исключая Коня, не можетъ. Тура можетъ заразъ перейти весь рядъ полей, напр. съ *a1* на *a8* или *h1*, если только на пути ея не стоитъ какая-нибудь другая фигура.

Конь не ходитъ по прямой линіи, а перескакиваетъ на поле другого цвѣта, отдаленное отъ перваго поля вертикальнымъ или горизонтальнымъ рядомъ. Чтобы лучше понять это, поставьте вашего Коня гдѣ-нибудь на среднемъ полѣ, напр. на *d5;* затѣмъ сдвиньте его съ этого чернаго поля на одно изъ 4-хъ сосѣднихъ бѣлыхъ и потомъ вкось на другое бѣлое, но только не смежное

съ *d5;* такимъ образомъ съ *d5* можно пойти конемъ на *c7*, *b6* *b4*, *c3*, *e3*, *f4*, *f6*, или *e7*.

Слонъ. У каждаго два Слона, одинъ стоитъ на черномъ, другой на бѣломъ полѣ; первый ходитъ только по чернымъ полямъ въ косомъ направленіи, какъ дамки шашекъ, другой такимъ-же образомъ только по бѣлымъ полямъ. Первый называется чернымъ, другой бѣлымъ Слономъ.

Королева или Ферзь ходитъ какъ Ладья и Слонъ: это самая важная дѣйствующая фигура.

Король, самая главная фигура, ходитъ на сосѣднее поле, впередъ, назадъ, влѣво и вкось. Безъ Короля играть нельзя,—кто потерялъ Короля, тотъ проигралъ игру. Въ дѣйствительности-же, Короля никогда не берутъ, ему говорятъ *матъ.* Матъ значитъ, что королю игрока угрожаетъ какая нибудь другая фигура, и онъ не можетъ взять ее ни Королемъ, ни другой фигурой, не подвергая его новой опасности, ни сдвинуть его съ мѣста, ни заслонить другой фигурой. Угрожая какой-нибудь вашей фигурой Королю вашего противника, т. е. поставивъ ее такъ, что вы съ слѣдующимъ ходомъ можете взять его, вы обязаны сказать ему *шахъ.* Если противникъ вашъ сдѣлаетъ ходъ и этимъ самымъ ходомъ ставитъ своего Короля подъ *шахъ* какой-нибудь вашей фигуры, то вы обязаны сказать ему это. Если же эта оплошность будетъ замѣчена нѣкоторое время спустя, то противникъ вашъ обязанъ поправить ее въ слѣдующій ходъ или, если вы еще не ходили, перемѣнить свой ходъ и выйти изъ-подъ шаха.

Шахъ и матъ.

Шахомъ называется то положеніе игры, когда играющій своимъ ходомъ угрожаетъ взять Короля противника, при этомъ играющій обязанъ предупредить противника словомъ «шахъ».

Матомъ называется шахъ, отъ котораго нѣтъ средствъ защититься Королю противника ни ходомъ, ни фигурою и составляетъ конечную цѣль шахматной игры. При этомъ Королю говорятъ «шахъ и матъ».

Играющій, которому сказанъ «шахъ», можетъ тремя способами защититься отъ шаха: a) бить ту фигуру, которая объявляетъ шахъ, b) сдѣлать ходъ Королемъ и c) защитить своего Короля своею фигурою, что называется прикрыться отъ шаха.

Для сокращенія при письмѣ ходовъ принято обозначать то

поле, на которомъ фигура находится, и то, на которое она идетъ, соединяя обозначенія этихъ полей черточкою (—), напримѣръ e2—e4, значитъ, что Пѣшка съ поля e2 идетъ на поле e4. При ходахъ-же Офицеровъ для большей ясности ставятъ ихъ начальныя буквы, такъ Kg1—f3 значитъ Конь идетъ съ g1 на f3, Лa1—a5—Ладья съ поля a1 идетъ на поле a5, и т. д.

Шахъ принято обозначать +, а шахъ-матъ ×.

Когда Королю сдѣланъ шахъ, отъ котораго нельзя защититься ни однимъ изъ приведенныхъ способовъ, то ему данъ, сдѣланъ «шахъ и матъ» и игра кончена.

Патъ.

Когда играющій, не имѣя другого хода, вынужденъ идти Королемъ на поле, аттакованное противникомъ, то такое положеніе Короля называется патомъ.

Патъ отличается отъ мата тѣмъ, что Король можетъ быть убитымъ на слѣдующемъ ходѣ, безъ объявленія ему шаха. Подобное положеніе партіи (патъ Королю), какъ не рѣшенное, принимается за розыгрышъ, хотя прежде и считали партію, которой сдѣланъ патъ, выигранною.

Рокировка.

Основное правило Шахматной игры, какъ было сказано, состоитъ въ томъ, что каждый играющій попеременно дѣлаетъ ходъ одною только фигурою; при рокировкѣ же въ одно и тоже время имѣютъ ходъ двѣ фигуры—Король и Ладья. Это исключительное движеніе даетъ средство отстранить Короля отъ нападенія непріятельскихъ фигуръ и въ тоже время усилить свою игру сближеніемъ Ладей.

Движеніе это (рокировка) допускается одинъ только разъ въ одной игрѣ и притомъ съ извѣстными условіями.

Рокировка состоитъ въ слѣдующемъ: ставятъ Ладью рядомъ съ Королемъ, Короля же переносятъ черезъ Ладью и ставятъ рядомъ съ нею на крайнемъ полѣ.

Рокировка допускается при слѣдующихъ условіяхъ:

1) Если между Королемъ и Ладьею поля свободны отъ фигуръ.

2) Когда Король и Ладья не дѣлали ни одного хода.

3) При шахѣ Королю—онъ не имѣетъ права рокировать.

4) Король не можетъ рокировать, если при рокировкѣ ему приходится перейти поле, находящееся подъ ударомъ или стать подъ ударъ.

Розыгрышъ.

Не всякая игра кончается матомъ, иногда можетъ быть и розыгрышъ.

Разсмотримъ, при какихъ условіяхъ игра оканчивается розыгрышемъ.

Во-первыхъ, если оба противника потеряютъ всѣ свои фигуры, кромѣ, разумѣется, Королей, то понятно, что игра кончается розыгрышемъ.

Игра также кончается розыгрышемъ, когда при одномъ Королѣ остается одинъ Конь или одинъ Слонъ, потому что Король съ однимъ Конемъ или Слономъ, противъ одного Короля сдѣлать матъ не въ состояніи.

Во-вторыхъ, когда играющіе повторяютъ одни и тѣ же ходы, въ особенности вѣчный шахъ.

Знаки или сокращенія и техническія выраженія, употребляемыя въ шахматной игрѣ:

а) знаки или сокращенія.

Кромѣ знаковъ, принятыхъ для обозначенія фигуръ, употребляются еще слѣдующіе:

+	обозначаетъ	шахъ Королю.
×	»	шахъ и матъ.
0—0	»	рокировку на сторону Короля.
0—0—0	»	рокировку на сторону Ферзя
:	»	брать.
!	»	хорошій ходъ.
?	»	неважный (плохой) ходъ.
??	»	совсѣмъ плохой ходъ.

b) техническія выраженія.

Наступающій ходъ. Если фигура занимаетъ такое поле, съ котораго она при слѣдующемъ ходѣ можетъ бить фигуру противника, то говорятъ—она наступаетъ.

Прикрыться значитъ защитить ту фигуру, которой угрожаютъ. Это дѣлается различно, смотря по тому, что выгоднѣе, при смѣнѣ же, разумѣется, никогда не слѣдуетъ отдавать сильной фигуры за слабую.

Если двѣ Пѣшки играющаго занимаютъ два поля рядомъ по вертикальной линіи, то они называются *сдвоенными* Пѣшками.

Связанными Пѣшками называются такія, которыя занимаютъ по сосѣдству поля одного цвѣта (діагонально), защищая другъ друга,

Свободною Пѣшкою называется такая Пѣшка, движеніе которой въ Ферзя не задерживается Пѣшкою противника.

Изолированною Пѣшкою называется отдѣльно стоящая Пѣшка. которая не можетъ быть защищена другою Пѣшкою.

Центральными Пѣшками называются такія, которыя находятся на поляхъ d4, e4 (для Бѣлыхъ) и d5, e5 (для Черныхъ).

Пѣшки, находящіяся на среднихъ линіяхъ d и e, называются *средними* Пѣшками.

Вилкою называется такое положеніе игры, когда Пѣшка одновременно нападаетъ на двѣ фигуры противника.

Назначенною Пѣшкою называется та Пѣшка, которою играющій обязывается сдѣлать матъ.

Выиграть *качество* значитъ взять при смѣнѣ Ферзя или Ладью вмѣсто легкаго Офицера; легкими же Офицерами называютъ Слона и Коня.

Выиграть *время* или *темпъ* значитъ развить игру безъ напрасной потери времени; для этого при разыгрываніи партіи, въ особенности при началѣ, никогда не слѣдуетъ дѣлать ненужныхъ ходовъ, потому что противникъ можетъ этимъ воспользоваться для развитія своей игры.

Диспозиціею называется такое положеніе короля, когда онъ отдѣленъ однимъ только полемъ (вертикально или горизонтально) отъ Короля противника, что обыкновенно случается при окончаніи игры, когда на доскѣ остается мало фигуръ и Короли принимаютъ участіе въ битвѣ.

Гамбитомъ называется такая игра, при началѣ которой жертвуютъ одною фигурою, обыкновенно Пѣшкою, чтобы скорѣе развить игру; при этомъ Пѣшка, которою жертвуютъ, называется гамбитною.

Пожертвовать значитъ отдать какую-нибудь фигуру не безъ выгоды для себя.

En prise называется такое положеніе фигуры, когда она не можетъ защититься отъ нападенія противника.

Нѣсколько совѣтовъ для начинающихъ.

Въ шахматахъ каждый ходъ, начиная съ перваго, имѣетъ вліяніе на игру. Нерѣдко одинъ безполезный ходъ даетъ значи-

тельный перевѣсъ противнику; поэтому каждый ходъ долженъ быть строго обдуманъ, идти прямо къ цѣли и соотвѣтствовать плану. Планъ долженъ быть составленъ еще въ началѣ игры, хотя нерѣдко во время игры приходится измѣнять его, къ чему принуждаетъ положеніе противника.

Преслѣдуя свой планъ, не слѣдуетъ упускать изъ виду плана противника и слѣдить за каждымъ его ходомъ, чтобы, увлекшись собственнымъ планомъ, не попасть въ ловушку.

Выгодно еще въ началѣ игры доставить свободный ходъ своимъ фигурамъ, для чего обыкновенно ходятъ сначала Пѣшками Короля и Королевы,—тогда Королевѣ и Офицерамъ открывается свободный выходъ.

Кони очень важны въ началѣ игры; поэтому ихъ тоже слѣдуетъ выставить впередъ въ самомъ началѣ. Выставляя такимъ образомъ фигуры, Королю въ то же время открывается возможность рокироваться. Рокируются обыкновенно для того, чтобы лучше защитить Короля, потому что въ такомъ случаѣ Королю можно угрожать только съ двухъ сторонъ: спереди и сбоку; спереди онъ защищенъ Пѣшками, а сбоку Турой. На всякій случай слѣдуетъ иногда выставить впередъ одну изъ этихъ Пѣшекъ, чтобы дать возможность Королю бѣжать въ случаѣ надобности.

Туры особенно важны въ концѣ игры, поэтому ихъ берегутъ въ началѣ и не трогаютъ.

Выставляя свои фигуры впередъ, слѣдуетъ ихъ всегда ставить подъ защиту другихъ фигуръ, чтобы не дать противнику возможности взять ихъ даромъ.

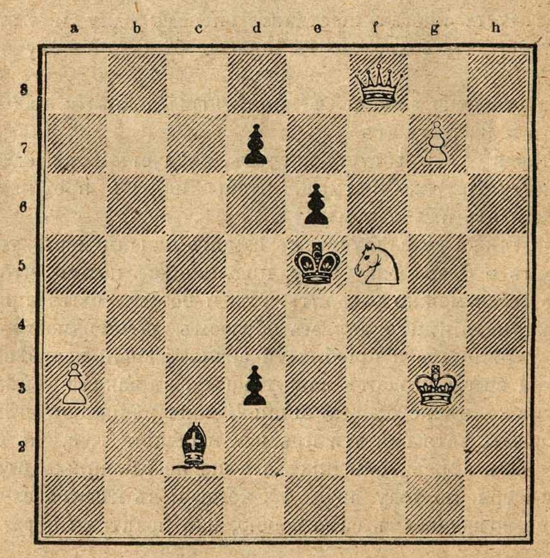
Точно также не слѣдуетъ въ самомъ началѣ игры увлекаться нападеніемъ и брать фигуры у противника, потому что такимъ образомъ легко можно разсѣять ихъ и потомъ быть принужденнымъ отступать ими, и такимъ образомъ дать возможность противнику укрѣпиться и пріобрѣсти значительный перевѣсъ.

Пѣшки всегда играютъ важную роль, въ началѣ какъ хорошая защита, въ концѣ же одна лишняя Пѣшка рѣшаетъ успѣхъ игры.

Впрочемъ, хотя всѣ эти правила и общія, т. е. въ большинствѣ случаевъ вѣрны, отъ нихъ все же иногда приходится отклоняться, смотря по ходу игры, а когда и въ какихъ случаяхъ — выяснится со временемъ само собою, изъ практики игры.



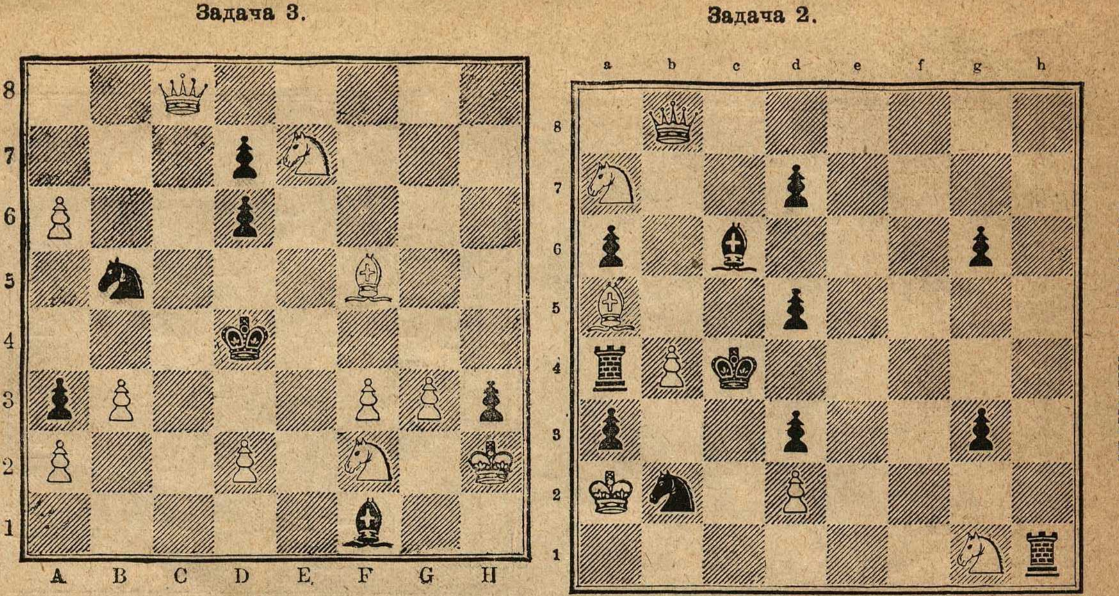
Задача 1.



Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

Задача 3.

Задача 2.

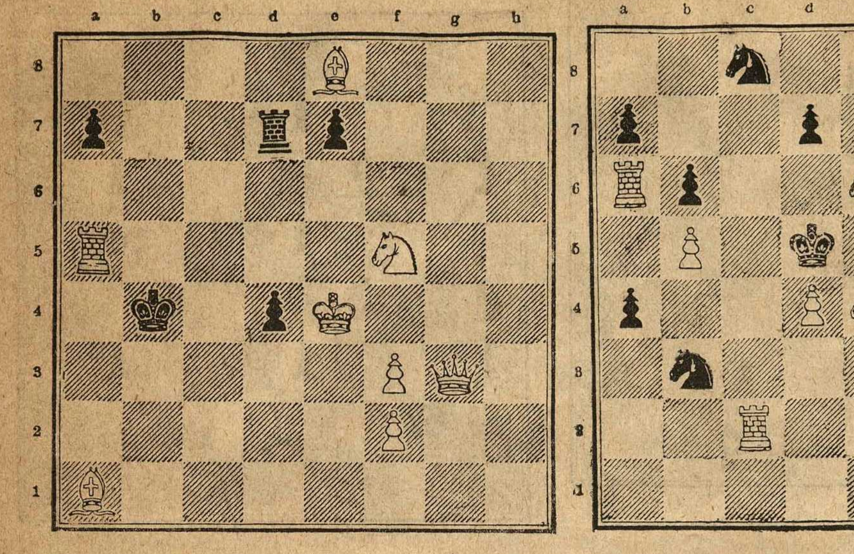


Бѣлыя начинають и дѣлають мать въ три хода.

Бѣлыя начинають и дѣлають мать въ три хода.

Задача 4.

Задача 5.

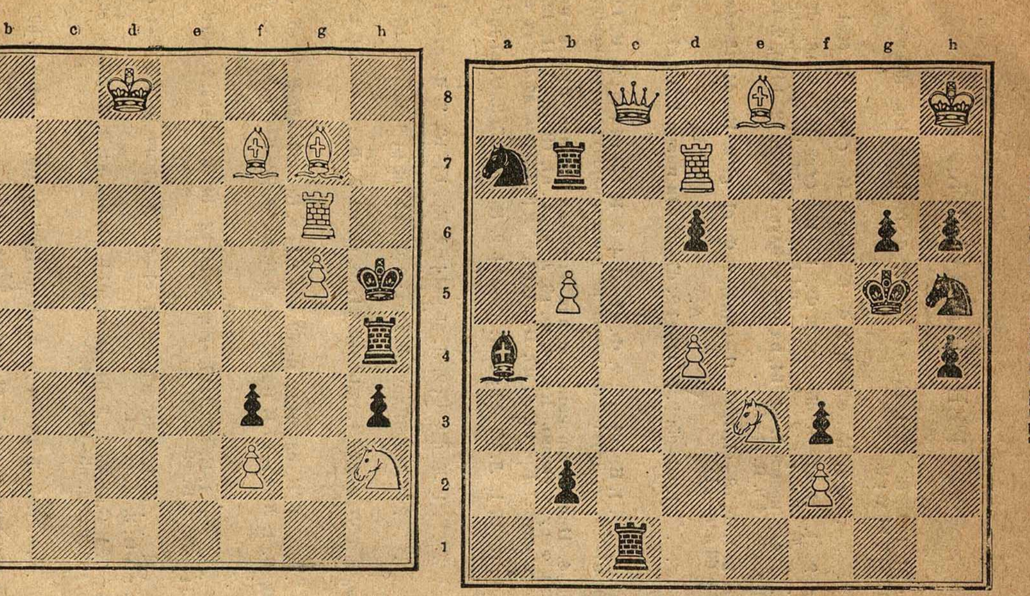


Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

Задача 7.

Задача 6.



Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ мать въ три хода.

Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

РѢШЕНІЕ ЗАДАЧЪ.

Зад 1. 1. К. f5—e7; 1. Кр. e4—d6; 2. Ф. f8—b8; 2. Кр. d6—e7: (c5); 3. Ф. b8—f8, b4 ×; 3.

А.

1. . . . . .; 1. Кр. e5—d4; 2. Ф. f8—f4+; 2. Кр. ∽; 3. Ф. f4—b4×

Зад. 2 1. К. a7—c8 d5—d4; 2. Ф. b8—b5+ ∽; 3. К. c8—b6, d6×
1. . . . Л. h — g1: 2. К. c8 — d6+Кр. c4 — d4. 3. Ф. b8 — h8×
1. . . . ∽ (кромѣ Л. a4—b4, на что слѣдуетъ 2. Ф. b8—b4×), 2. К. c8 —d6×Кр. c4—d4 3. К. g1—f3 ×.

Зад. 3. 1. Ф. c8—c1; 1. С. f1—e2(g2); 2. Ф. c1—g1 2. Кр. d4—c5 или e5; 3. К. f2—d3 или--g4×

А.

1. . . . . . 1. d6—d5; 2. К. f2—g4 2. d7—d6 или иначе 3. К. e7—c6 или Ф. ∽ ×

В.

1. . . . . . 1. Кр. d4—e5; 2. Ф. c1—a1 + 2. К. b5—d4 (c3); 3. К. f2—g4 или Ф. a1—c3 ×. Другіе варіанты не представляютъ затрудненія.

Зад. 4. При составленіи рисунка опущена черная пѣшка на f6. Бѣлыхъ фигуръ восемь: Кр. e4, Ф. g3, Л. a5, С. a1, e8, К. f5, П. f2, f3. Черныхъ шесть: Кр. b4, Л. d7, П. a7, d4, e7 и f6. Бѣлыя дѣлаютъ матъ въ три хода.
1. Ф. g3—c7 1. Л. d7—c7:; 2. Л. a5—a4+ 2. Кр. b4—c5; 3. С. a1 (или К. f5)—d4×

А.

1. . . . . . 1. Л. d7—d5; 2. Л. a5—a4+; 2. Кр. b4—b3; 3. Ф. c7—c4 ×.

В.

1. . . . . . 1. Любой другой ходъ; 2 Ф. c7—c5+; 2. Кр. b4—b3; 3. Л a5—a3 ×.

Зад. 5. 1. Ф. e1—c3 1. К. b3—a5, a1, c5, c1, d2; 2. Ф. c3—c5 (:)+ 2. ∽ ; 3. К. e4—f6, Ф. c5—e5×

А.

1. . . . . 1. К. d3—d4:; 2. Ф. c3 —d4 (:)+; 2. Кр. d3—e6:; 3. К. e5 —c5×

Зад. 6. 1. Л. d7—g7 1. Кр. g5—f6; 2. К. c3—d5+2. Кр. f6—g5; 3. Л. g7 —g6× (:)

А.

1. . . . . . 1. К. h5 (Л. b7)—g7:, b3—b1, h4—h3, К. h5—g3; 2. Ф. c8 - g4+ 2. Кр. g5—f6; 3. К. e3—d5×

В.

1. . . . . . 1. Л. c1 (К. a7)—c8, Л. c1—c5, Л. b7—f7; 2. Л. g7—g4 + (:) 2. Кр. g5—f4; 3. Л. g6—g4×

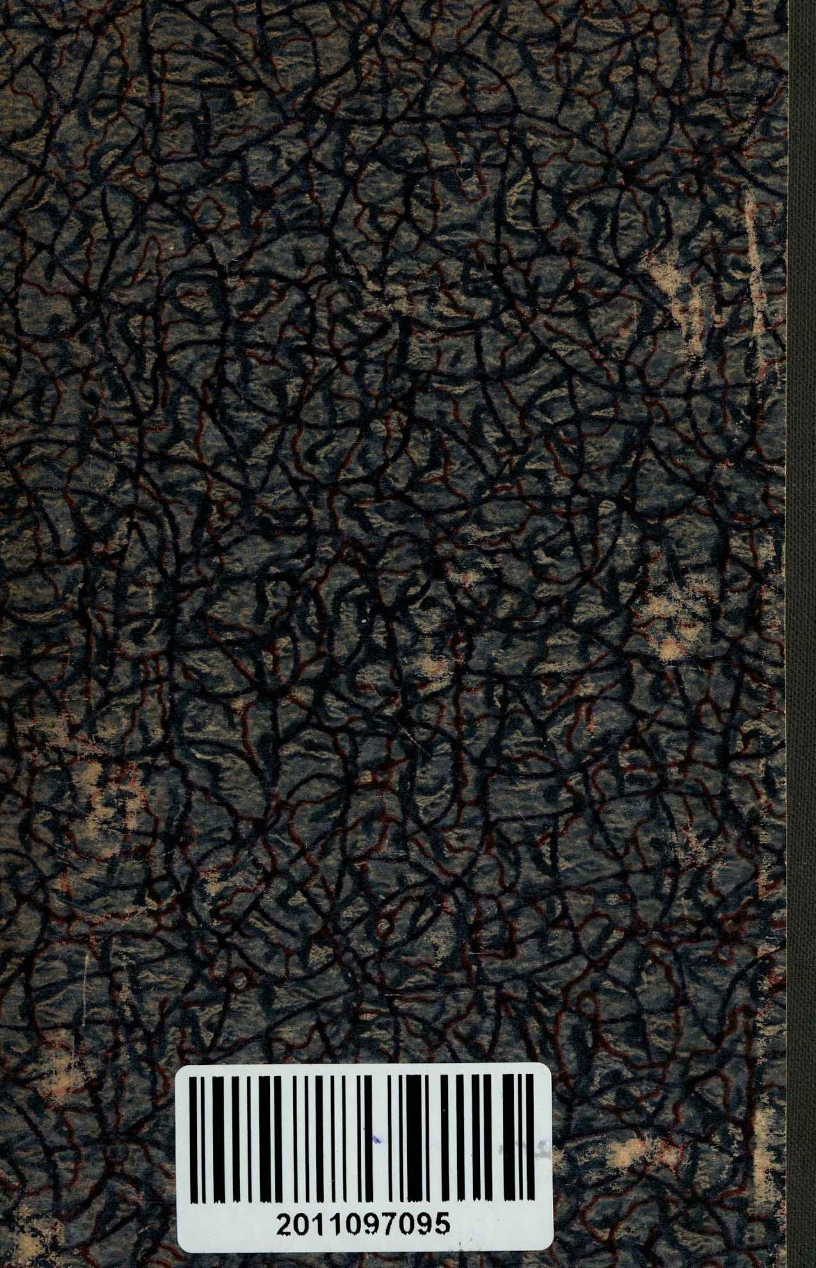
Зад. 7. 1 С. g7—h6 1. Л. h4—f4, e4, p4+, c4, b4, a4; 2. Л. g6--f6, e6, d6, c6, b6, a6+ 2. Кр. h5—h4; 3. Л. × (:)

А.

1. . . . . . 1. Л. h4—g4; 2. Л. g6—g7 (g8)+ 2. Кр. h5—h4; 3. К. h2—f4×

В.

На попытку 1. С. g7—f6 отвѣтъ Л. h4—d4+.


2011097095